



## REGOLAMENTO HYPERX WEEKLY TOURNAMENT

Il presente regolamento è parte integrante del [REGOLAMENTO GEC 2014](#)

### Regioni

Sono ammessi giocatori di nazionalità italiana

Sono ammessi giocatori di residenza italiana

Sono ammessi giocatori della Svizzera italiana

Sono ammessi giocatori residenti nella Svizzera italiana

Sono ammessi due(2) giocatori che non rispettino i punti sopracitati

Pena: Squalifica dal torneo.

Se non ti trovi in nessuna delle regioni menzionate, devi avere almeno tre(3) giocatori nella tua squadra dalla regione in cui si tiene in torneo.

### Struttura torneo

Tutte le partite del torneo saranno "Al meglio di 1"

Le finali saranno "Al meglio di 3"

Tutte le partite hanno il tempo supplementare abilitato, e funzionano con MR5 e 16.000\$.

Tutte le partite saranno ad eliminazione diretta.

### Impostazioni di gioco

#### **Versione gioco**

Tutte le partite giocate su Facelt utilizzeranno l'ultima versione di CS: GO.

Se il gioco non è aggiornato e ci si tenta di unire il server non sarà permesso.

Assicurarsi che sia aggiornato prima di entrare nel torneo, altrimenti si rischia di essere squalificati dal torneo.



### **Impostazioni giocatore**

Strumenti esterni o software di modifica in-game **non sono ammessi** nelle partite Facelt.

Impostazioni client consigliate:

cl\_interp 0  
cl\_interp\_ratio 1  
rate 128000  
cl\_cmdrate 128  
cl\_updaterate 128  
cl\_allowdownload 1  
cl\_downloadfilter 0  
ds\_get\_newest\_subscribed\_files  
voice\_enable 1

### **Impostazioni server**

Tutte le partite saranno giocate su server Facelt.

Saranno utilizzate le seguenti impostazioni di gioco:

mp\_startmoney 800  
mp\_roundtime 1.55  
mp\_freezetime 15  
mp\_maxrounds 30  
mp\_c4timer 40  
sv\_pausable 1  
ammo\_grenade\_limit\_default 1  
ammo\_grenade\_limit\_flashbang 2  
ammo\_grenade\_limit\_total 4

### **Impostazioni tempi supplementari**

mp\_maxrounds 5  
mp\_startmoney 16000

## **Procedura match**

### **TESSERAMENTO GEC**

Sono ammessi esclusivamente giocatori tesserati a GEC (Giochi elettronici Competitivi).

Il tesseramento è effettuabile dal sito APH Gaming ASD, nel caso si necessiti potete contattarci per qualsiasi chiarimento.

### **Check in**



Solo i capitani possono fare il Check-in per un match, se qualunque altro giocatore tenterà di fare il check.in per il match non verrà effettuato e si rischia di perdere il posto all'evento.

### **Prima del match**

Si dispone di un totale di 10 minuti di voto, se si utilizza più di questo tempo la tua squadra sarà squalificata dal torneo. Ogni voto ha un tempo massimo di 210 secondi, se il capitano della squadra non dovesse votare il sistema assegnerà la vittoria a tavolino alla squadra avversaria e verrete rimossi dall'evento.

### **Map Pool**

de\_dust2

de\_mirage

de\_train

de\_nuke

de\_overpass

de\_cobble

de\_cache

### **Play Button/Ip**

Una volta che appare il pulsante "Gioca" si hanno 10 minuti per unirsi al server. È possibile aderire al server facendo clic sul pulsante "Play" o copiando il comando "collegare server.ip" nella console di CS: GO.

### **Riscaldamento/Inizio match**

Riscaldamento: entrambi i capitani devono digitare "!ready" per iniziare la partita, si ha un totale di 15 minuti per utilizzare il comando, altrimenti la partita sarà interrotta e il capitano che non ha dato il comando "!ready" avrà la sua squadra squalificata dal torneo, se entrambe le squadre hanno la stessa quantità di AFK la squadra con più alto ELO avanzerà nel torneo.

### **Inizio partita**

La partita comincerà con il turno di coltello. Una volta che il turno di coltello è stato completato il capitano vincente ha bisogno di scegliere un lato utilizzando i comandi

"!switch" o "!Stay". Se il capitano non riesce a selezionare un lato entro 1 minuto dalla vittoria del round i lati (CT o T) saranno decisi in modo casuale dal server.



## Durante il match

### Comunicazione

Tutte le comunicazioni con gli amministratori di supporto dal vivo dovrebbe essere in lingua italiana. Tutte le comunicazioni in gioco e sul sito si raccomanda anche di essere in lingua italiana.

### Match interrotto

Se una partita è interrotta involontariamente (crash, crash del server, rete, ...) il supporto di amministrazione in diretta può decidere di riprendere la partita per un giro prima che la questione era presente per dare entrambe le squadre una giusta opportunità.

### POV Demo

I giocatori sono tenuti a registrare la propria demo in-game. Se un giocatore si disconnette, per qualsiasi motivo, i giocatori devono iniziare a registrare di nuovo, con un diverso nome del file demo. Per registrare una demo si prega di digitare la tua console di gioco quando la partita inizia: "record put.name.here" La demo deve avere tutti i turni che hai giocato. Dal turno di pistola fino all'ultimo turno giocato per considerarsi una demo completa.

I giocatori possono richiedere una "protesta" se ritengono che il loro avversario ha fatto uso di trucchi. Per richiedere la demo al supporto: solo Capitani possono richiedere la demo e si deve richiedere entro 5 minuti dalla fine della partita.

Solo la squadra perdente può richiedere la demo, le demo non possono essere richieste prima che la partita sia terminata. La squadra perdente può richiedere solo 2 demo.

Le richieste di demo nella fase finale devono essere effettuate prima che la partita sia finita, ma non prima che la prima metà della partita sia stata completata. Si prega di mettere in pausa il gioco e il capitano contatti il supporto in diretta.

Se la demo non può essere inviata dalla squadra, essa riceverà una sconfitta a tavolino, **e la squadra che ha richiesto la demo non verrà avanzata al loro posto.**

Se una demo è prodotta dal giocatore sospetto la nostra squadra esaminerà la demo e prenderà una decisione in base a ciò che vedono. Puoi trovare la tua demo qui: C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Counter-Strike Global Offensive\csgo



## **Pausa**

Una squadra può "mettere in pausa" il gioco alla fine del turno corrente o durante il tempo di blocco per permettere al giocatore di tornare. Una squadra non può "mettere in pausa" il gioco durante l'attuale turno a meno che non sia stato espressamente autorizzato dal supporto in diretta. Il tempo massimo consentito di pausa è di 10 minuti, una volta che il conto alla rovescia si esaurisce la squadra non sarà in grado di mettere in pausa e la partita potrà continuare.

## **Dopo la partita**

Quando la partita è stata completata il risultato viene inviato automaticamente al sito e la squadra vincente sarà avanzata nel torneo.

## **Regole e violazioni**

### **Azioni proibite in gioco**

Le seguenti azioni sono severamente proibite durante una partita e possono portare alla sospensione della partita:

Ogni forma di script esterno è vietata.

Utilizzando i bug che cambiano il principio del gioco (cioè i bug di spawn) è illegale.

Muoversi attraverso pareti, pavimenti e tetti è severamente vietato. Questo include anche skywalking.

Piazzare bombe in modo che non possano essere disinnescate è illegale. Questo non include le bombe in cui sono necessari più giocatori di disinnescare.

Il boosting con l'aiuto dei compagni di squadra è consentito in generale, ma è vietato in luoghi in cui le texture, pareti, soffitti, pavimenti diventano trasparenti o penetrabili.

- "Bug Flash" sono proibiti
- "Map swimming" o "Floating" sono illegali.
- "Pixelwalking" è illegale (seduto o in piedi sulla mappa spigoli invisibili).
- Usare grafiche a 16 bit.

Tutti i software di 3a parte che non sono consentiti dal produttore del gioco e che può dare un vantaggio sleale ad un giocatore o squadra sono classificati come barare.

### **Sanzioni**

Problemi durante una partita dall'inizio della partita fino alla fine devono essere segnalati immediatamente e non possono essere riportati dopo il fatto in quanto questo implica l'accettazione del problema dalla squadra avversaria. Un



giocatore può essere ammonito e ricevere una squalifica se commette una delle seguenti infrazioni:

- Rifiuta di seguire le istruzioni del supporto.
- Mostra dissenso con parole o azioni nei confronti di altri giocatori.
- Utilizza un linguaggio e / o gesti verso gli altri giocatori offensivo.
- È colpevole di comportamento antisportivo in una partita.
- Griefing
- Ghosting
- Spamming
- Indurre in errore o ingannare eventuali amministratori di supporto live

## Altro

### **Anti-cheat**

Tutti i server Faceit hanno il loro Anti-cheat abilitato su tutti i server.

Se vengono rilevati trucchi dal anti-cheat sarai cacciato dal gioco e il tuo account verrà sospeso. La squadra con un cheater sarà squalificata dal torneo.

### **GOTV Demo**

I server Faceit registrano tutte le partite. Le demo possono essere trovate nel proprio profilo faceit, nella sezione "stats".

### **Stand-in**

Gli Stand-in non sono permessi da Faceit.

### **Nomi Party/Team**

Inserisci il tuo nome della squadra di conseguenza. Nomi di squadra / Avatar non devono contenere alcun contenuto offensivo o razzista. Se vi imbattete in un giocatore / squadra che non rispetta questa regola si prega di inviare un ticket con relative prove (Screenshot / Recording) così si può intervenire contro il giocatore / squadra in questione. I Capitani delle squadre che ignorano questa regola possono incorrere ad un ban dalla piattaforma.

### **Nomi/Avatar in gioco**

I nomi/avatar ingame non devono contenere alcun offesa, o contenuto razzista. Se vi imbattete in un giocatore che non rispetta questa regola si prega di inviare un ticket con relative prove (Screenshot / Recording) così si può intervenire contro il giocatore in questione.



Qualsiasi infrazione dovrà essere segnalata agli organizzatori inviando una mail a [staff-csgo@aphgaming.com](mailto:staff-csgo@aphgaming.com). Gli organizzatori esamineranno i casi e daranno comunicazioni.